Stefan Feld
City Collection
4

MARRAKESH

Egy kockatoronyjáték 2-4 játékosnak 14 éves kortól

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Marrakeshben rengeteg a tennivaló!

Használd a segédeidet, hogy növeld a befolyásodat a Koutoubia mecsetben és a Bahia palotában. Profitálj a tudósok bölcsességéből, amit értékes tekercseken rögzítettek. Barangolj a szukban (marokkói bazárban), és alkudozz a kereskedőkkel az értékes luxuscikkekért. Látogass el a Djema el-Fnaa piactérre, ahol vízárusok, mesemondók, kígyóbűvölők és zsonglőrök várnak. Keress oázisokat a Szaharában, és hajózz a Tensift folyón. De mindeközben ne felejtsd el kifizetni az embereket, és biztosítani számukra a datolyát és legfőképp a vizet!

Marrakesht (a Dél gyöngyeként is emlegetik) délnyugat Marokkóban alapították 1070-ben, és ez az ország négy királyi városának egyike. Az ország neve közvetlenül Marrakesh város nevéből eredeztethető. A történelmi központot, az Agdal Gardenst és a Menara Gardenst 1985-ben az UNESCO a világörökség részévé nyilvánította.

A játékelemek

- **1 játéktábla**

- **1 kockatorony**
  ami két középső elemből álló toronyból, és egy tölcsérből áll

  Az összeszerelési instrukciókat a 15. oldalon találhatjátok

- **1 kockatoronyalap**
  ami egy alapból, 3 felhajtható falból, és 2 berakható falelemből áll

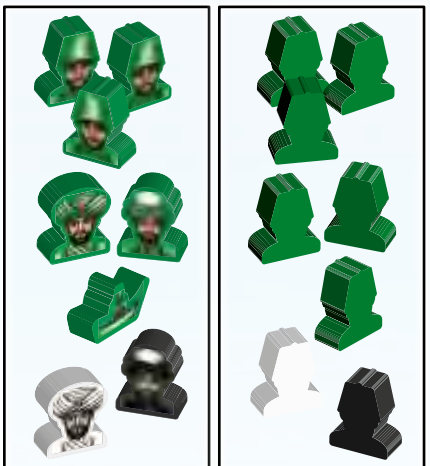
- **4 játékostábla**
  minden játékosszínben 1

- **4 készlettábla** - *játékosonként 1*

- **4 paraván**
  1 minden játékosszínben

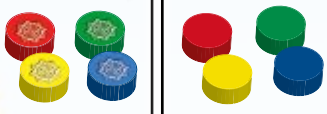
- **26 bábu**
  minden játékosszínben 6 darab:
  3 db segéd,
  1 db imám tanonca,
  1 db szultán udvaronca,
  1 db halászhajó

  A 2. KIEGÉSZÍTŐHÖZ:
  1 db szultán (fehér)
  1 db imám (fekete)



- **1 szökőkútlapka**
  a 2. KIEGÉSZÍTŐHÖZ (lásd a 16. oldalon)

- **4 pontjelző**
  1 minden játékosszínben



- **32 városkapu**
  2-2 lila, narancs, sárga és bézs

  3-3 zöld, szürke, fehér, fekete, rózsaszín, türkiz, barna és piros

*DELUXE játékelemek**

ALAP játékelemek

***Ebben a fejezetben a DELUXE verziót és az ALAP verziót is bemutatjuk. A szabályfüzet további részében az illusztrációkban csak a DELUXE változatot használjuk. A DELUXE verzió elemei külön is megvásárolhatók. További információért lásd a 18-19. oldalt.**

- **300 Keshi**** *25 db minden színben*

(A MarraKESH névből hoztuk létre ezt a szót, és a játék fa nyolcszög alapú hengereit nevezzük keshinek, amik a játékban munkások vagy áruk lehetnek.)

datolyaszedő *tudós* *nemes* *pap* *zsonglőr* *halász* *őr* *karaván-vezető* *vízárus* *szőnyeg* *lámpa* *fűszer*

áruk

***Az erőforrások és a keshik száma nincs korlátozva. Ha valamelyik készlete kifogy, helyettesítsétek valamivel. Abban a ritka esetben, ha egy szín összes keshijének készlete üres, a játékosok a játékostáblákról lecserélhetik az adott színű keshijüket egy másik színű keshijükre a készletből.*

Ezek továbbra is a megfelelő kerület színű keshiknek számítanak.

Megjegyzés: A keshik a szabályfüzetben, és a karton elemeken gyakran ikonnal vannak ábrázolva az egyértelműség kedvéért. A fa elemekre nincsenek rányomtatva ezek az ikonok.

- **120 erőforrás****

40 db víz *40 db datolya* *40 db dinár*

*Deluxe** *Alap* *Deluxe** *Alap*

- **4 db 100/200 pontozólapka**
  1 minden játékosszínben

- **72 tekercs**

21 db szürke *21 db sárga* *18 db rózsaszín* *12 db narancs*

hátlapok

- **25 luxuscikk**

papucs, *tajine,* *tőr,* *olajlámpa,* *nyaklánc*

- **12 váltóhelyiség**

alapjáték *hátoldal* *3-as kiegészítőhöz (lásd a 16. oldalt)*

- **4 közönségkorong** *hátlap (lila)*

A 4. kiegészítőhöz (lásd 17. oldal)

- **12 ellátáslapka**

hátlap

- **9 kétoldalú folyólapka** – *3-3 mindegyikhez:*

1. harmad *2. harmad* *3. harmad*

- **1 harmadjelző** *(Stefan Feld bábu)* **&** **1 fordulójelző** *(teve)*

- **30 oázis**

hátlap

- **12 sivatagi város**

hátlap

A 5. kiegészítőhöz, A sivatagi városokhoz (lásd 17. oldal)

- **8 takarólapka**

4 db oázis *4 db sivatagi város* *1 minden játékosnak*

- **20 lépéslapka**
  A 1. kiegészítőhöz (lásd a 16. oldalt)

Megjegyzés: Ezeket a lapkákat a játék során is használhatjátok, hogy jobban megkülönböztethető legyen a készletben lévő keshik színe.

- **1 vászonzsák**

- **1 szabályfüzet és 1 melléklet**

A játékötlet és a játékcél

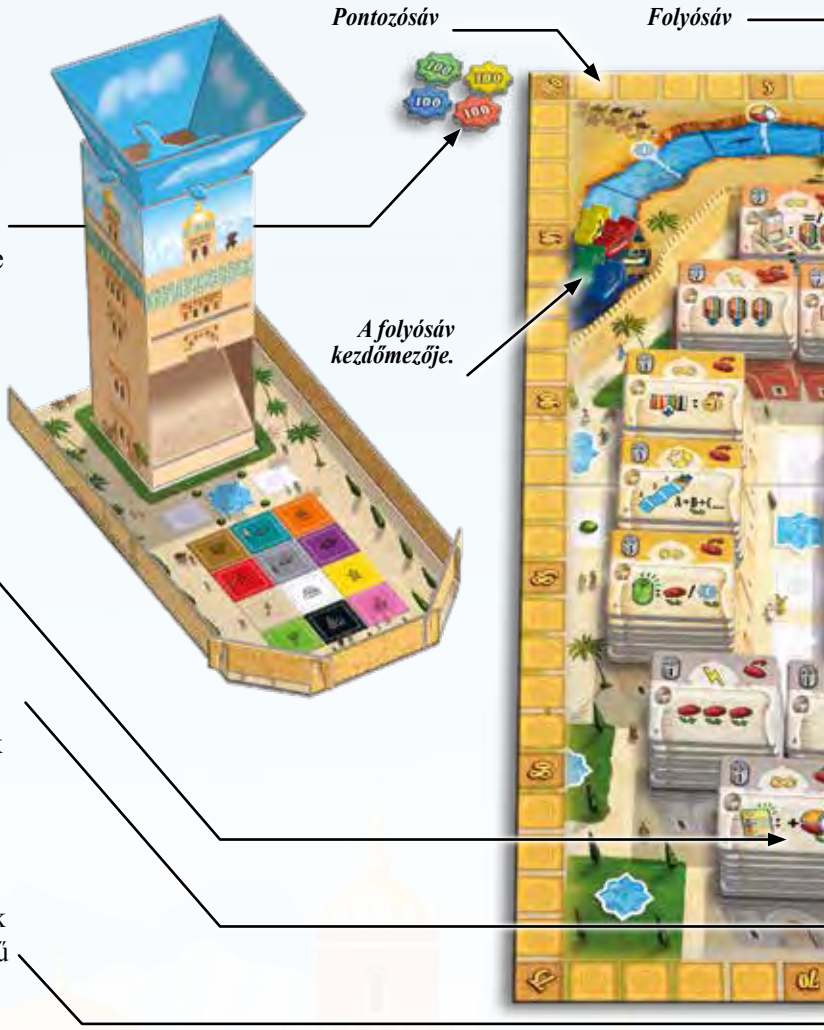
A **Marrakesh** játék három, 4 fordulós harmadból áll.

Minden forduló elején kiválasztjátok a játékostáblátok azt a 3 kerületét, amit aktíváltok ebben a fordulóban a segédjeitek oda küldésével. Ez azt is meghatározza, hogy melyik keshik lesznek elérhetőek ebben a fordulóban, amivel a játékosok a különböző kerületek akciót tehetik hatékonyabbá (de azt nem határozza meg, melyik akciót hajthatjátok végre). Minden olyan kerület miatt, ahova egy segéd került, dobjatok egy vele egyező színű keshit a toronyba, és azok közül választhattok, amik átjönnek a tornyon.

Minden harmad végén dinárral, vízzel és datolyával kell ellátnotok a kerületeitek lakóit. Emellett a halászaitok ekkor értékes bónuszokat adhatnak nektek.

Az a játékos, aki 3 harmad során a legtöbb pontot gyűjti össze, az lesz a játék győztese!

Általános játékelemek



1) Tegyétek a **játéktáblát** a játékterület közepére. Tegyétek a **kockatoronyalapot** a játéktábla mellé, és illesszétek a kockatornyot a megfelelő helyre.

2) Tegyétek a **100/200-as pontozólapkákat** a pontozósáv mellé. Ha egy játékos teljesen körbeér a pontozósávon, vegye el a színének megfelelő lapkát, és tegye azt a játékostáblája mellé, a 100-as oldalával felfelé. Ha egy másik teljes kört is megtesz a pontozósávon, akkor fordítsa a lapkát a 200-as oldalával felfelé.

3) Válogassátok szét a **tekercseket** a hátlapjuk alapján. Külön-külön keverjetek össze minden típust, és minden típusból csináljatok 3, egyforma méretű, képpel lefelé fordított paklit a játéktábla megfelelő **akadémiáján**. Minden pakli legfelső lapkáját fordítsátok fel.

4) Képpel lefelé keverjétek meg a **váltóhelyiségeket**, véletlenszerűen válasszatok hármat, amit tegyetek egy pakliba a váltóhelyiség-mezőn. A legfelső **váltóhelyiséget** fordítsátok fel. A megmaradt váltóhelyiségeket tegyétek vissza a játék dobozba, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk.

5) Képpel lefelé keverjétek meg a **luxuscikkeket**, és osszátok el őket a játéktábla 5 **szukboltja** között, 5 egyforma méretű pakliba. Minden pakli legfelső luxuscikkét fedjétek fel.

Játékos játékoselemei

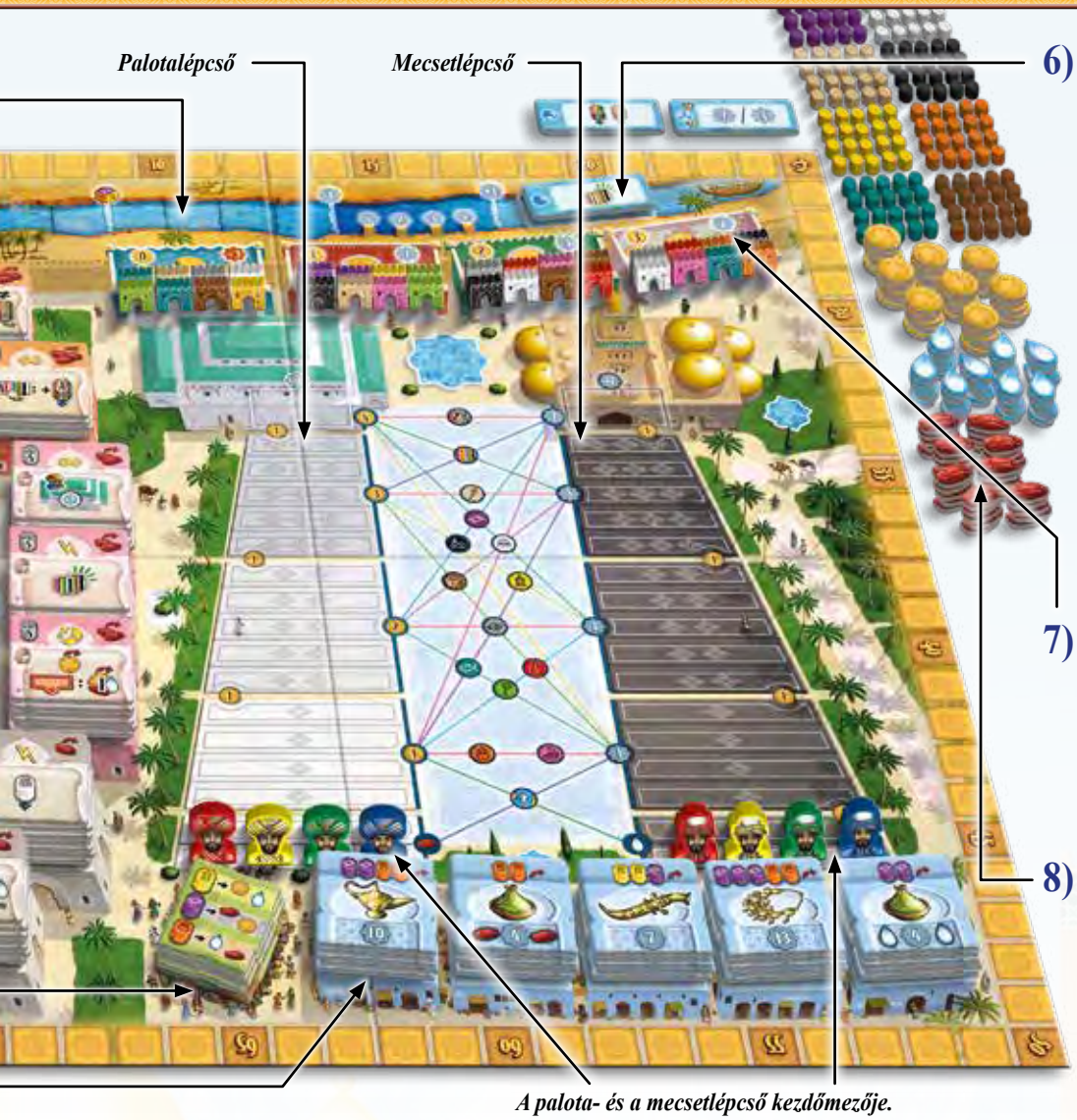
9) Minden játékos vegye el a választott játékosszínében: **1 játékostáblát, 6 játékosbábut, 1 pontjelzőt, 1 paravánt** és **1 tetszőleges készlettáblát,** meg **1 tetszőleges közönségkorongot.**

10) Minden játékos tegye a **pontjelzőjét** a pontozósáv **10-es mezőjére**.

11) Minden játékos tegye 3 bábuját a játéktáblára:
- A **halászhajót** a **folyósáv** kezdőmezőjére.
- Az **imám tanoncát a mecset kezdőlépcsőjére.**
- A **szultán udvaroncát a palota kezdőlépcsőjére.**

12) A megmaradt 3 bábut, a **segédeket** mindenki tegye a játékostáblája mellé.

13) Képpel lefelé keverjétek meg az **oázisokat**. Minden játékos húzzon 6 oázist, és képpel lefelé tegye azokat -anélkül, hogy megnézné őket- a játékostáblája megjelölt Szahara-mezőire. A megmaradt oázisokat tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk.



6) Válogassátok szét a **folyólapkákat** a harmadikonok alapján. Majd harmadonként külön-külön tegyétek be a vászonzsákba a lapkákat, és húzzatok minden harmadból 1 lapkát. Tegyétek a 3 kihúzott lapkát a játéktábla mellé, tetszőleges oldalával felfelé. Ez az oldaluk lesz aktív a játék során. Az első harmados folyólapkát tegyétek a folyósáv jobb oldali végére. A megmaradt folyólapkákat tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk. Az első játékhoz a 01, 03 és 05-ös számú lapkákat javasoljuk.

7) Tegyétek a **városkapukat** a vászonzsákba, és keverjétek jól meg. Véletlenszerűen húzzatok, és tegyetek 8 városkaput a játéktábla minden **műhelymezőjére**.

8) Válogassátok szét az **erőforrásokat** (víz, datolya, dinár) típusuk szerint, és a **keshiket** a színük szerint, és tegyétek ezeket a játéktábla mellé általános készletnek.

14) Minden játékos tegye a készlettábláját a játékostáblája fölé. A bal oldala a személyes erőforrás készlet helye, a jobb oldalára kerülnek a játék során megszerzett oázisok, a balra nyíltól kezdve. Ezután tegyetek 8 keshit a vászonzsákba, a sárga, lila, narancs és barna kivételével minden színből egyet. Minden játékos húzzon **2 keshit** (2-fős játékban 3-at), és tegye azokat tetszőleges sorrendben az oázissáv egy-egy keshit ábrázoló mezőjére.

15) Minden játékos tegye a **közönségkorongját** a játékostáblája főterére, tetszőlegesen beállítva, a rózsaszín oldalával felfelé (Lásd a 17. oldalt a lila oldallal kapcsolatban).

16) Keverjétek meg képpel lefelé az **ellátáslapkákat**, és osszatok 3-at minden játékosnak. Ezeket mindenki a készlettáblája fölé tegye. A játékosok jól nézzék meg mindhárom lapkát, majd döntsék el, hogy melyiket szeretnék az első harmadra aktiválni. Ezt tegyék képpel felfelé, a másik 2 képpel lefelé legyen.

17) Minden játékos vegyen el **1 vizet, 1 dinárt és 1 datolyát**, valamint **1-1 keshit mind a 12 színből**. A játékosok a keshijeiket rejtve, a paravánjuk mögött tartsák – míg az erőforrások láthatóak maradnak a többi játékos számára is a játékosok készlettábláján.

18) Végül válasszatok **kezdőjátékost**, ő kapja meg az **harmadjelzőt** és a **fordulójelzőt** is.

A JÁTÉK MENETE

A következőkben a játékmenet általános leírása következik. A későbbiekben itt tudjátok megnézni a legfontosabb szabályokat, és hogy melyik oldalon találhatóak a részletek.

A Marrakesh játék **3 db, 4 fordulós** harmadból áll. Akinél a fordulójelző van, az játékos az adott forduló során a kezdőjátékos.

Minden forduló **4 fázisra** van osztva:

Keshik választása & segédek küldése (7. oldal)

Minden játékos egyszerre, titokban választ 3 keshit a paravánja mögül, és a kezébe rejti őket. Amint minden játékos végzett ezzel, megmutatják a választásuk, és a 3 segédjüket a választott keshik színével megegyező kerületre küldik a játékostáblájukon. Majd az egyik játékos begyűjti az összes kiválasztott keshit a játékosoktól, és egyszerre bedobja mind a kockatoronyba.

Keshik szerzése és lehelyezése (7. oldal)

A toronyalapban válogassátok szét a keshiket színek szerint, majd a körsorrendben válasszatok keshiket, míg mind ki nem lesz osztva. Egy játékos a körében legfeljebb 2, azonos színű keshit vehet el, amit aztán a játékostáblája megfelelő kerületére tesz. Ezt addig folytassátok, amíg a toronyalapból minden keshi el nem fogy.

!! Fontos: Ha egy zöld, rózsaszín vagy barna keshit tesz le a játékos, akkor azonnal megkapja az adott keshimezőn látható lerakási bónuszt.

Segédek használata (9. oldal)

Minden segédnél a játékos 2 lehetőségből választhat:

- **Elvesz egy**, a kerület színének megfelelő **keshit** a központi készletből, és **lerakja** azt (és ha van, kap érte lerakási bónuszt).
- Végrehajtja a **kerület akcióját**.

Ezt megelőzőn a játékos kap 1 vizet, ha már tett egy piros vízárust ebbe a kerületbe előzőleg.

Folyóbónusz & a forduló vége (13. oldal)

Minden játékos, akinek a halászhajója a folyósávon legalább egy zuhatagon átkelt, kap egy bónuszt.

Ezt követően a kezdőjátékos a fordulójelzőt (tevét) átadja a bal oldali szomszédjának. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

A 4 forduló után már nincs keshi a játékosok paravánjai mögött. Ekkor következik be a harmadpontozás, majd a következő harmadra felkészülés.

A harmadpontozás után a harmadjelzőt (Stefan Feld bábut) az eddigi tulajdonosa a bal oldali szomszédjának adja, aki megkapja a fordulójelzőt is (tevét).

A játék a 3 harmad után ér véget. A harmadik harmadot egy végső pontozás követi, ahol a játékosok még további pontokhoz juthatnak.

A végső pontozás után a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A forduló menete

Minden forduló a következő 4 fázisból áll, amit sorban kell végrehajtani:

Keshik választása & segédek küldése **Keshik szerzése és lehelyezése** **Segédek használata** **Folyóbónusz & a forduló vége**

Akinél a fordulójelző van, az lesz a forduló során végig a kezdőjátékos.

Keshik választása & segédek küldése

Minden játékos egyszerre, titokban választ 3 keshit a paravánja mögül, és a kezébe rejti őket. Amint minden játékos végzett ezzel, megmutatják a választásuk.

Körsorrendben minden játékos a 3 segédjét a választott keshik színével megegyező kerület megadott mezőjére küldi a játékostábláján.

Minden segédmezőn pontosan 1 segéd lehet.
Kivétel: Legfeljebb 3 segéd lehet a szukban.

A piros vízáruskeshi dzsókernak számít, és a játékos a segédjét ezzel bármelyik kerületbe elküldheti.

Miután minden játékos az összes segédjét lerakta, egy játékos összegyűjti az összes kiválasztott keshit, és azokat egyszerre, együtt bedobja a kockatoronyba. A torony úgy van kialakítva, hogy néhány keshi elakadhat, és néhány, az előző fordulókból benn ragadt, meg kilökődhet. Ez azt jelenti, hogy a megjelenő keshik száma és színe szinte soha nem fog megegyezni a toronyba épp bedobottakéval. A toronyból kieső keshiket a színük szerint válogassátok szét a kockatorony alapjában.
Ezek fogják a következő fázis kínálatát alkotni.

Példa: Benedek a zöld, a fekete és a rózsaszín keshit választotta. A 3 segédjét az ezekkel egyező színű kerületekbe küldi.

Keshik szerzése és lehelyezése

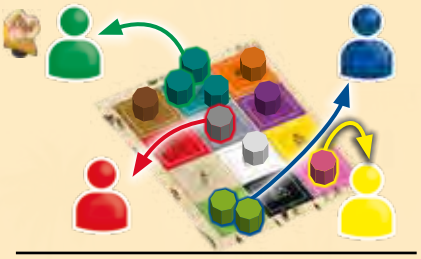
Körsorrendben minden játékos választ egy színt, és elvesz **legfeljebb** 2 ilyen színű **keshit** a kínálatból.
(Ha csak 1 keshi van a választott színből, akkor csak 1-et vesz el.) Az összes megszerzett keshit a játékosnak azonnal a játékostáblája azonos színű kerületére kell tennie.

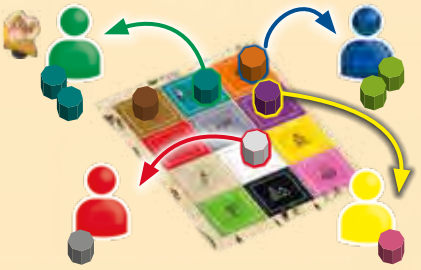
Speciális esetek:

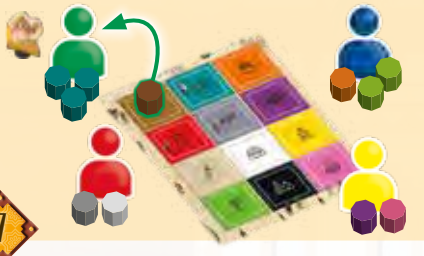
- Ha egy játékos egyik kerülete teljesen fel van töltve keshivel, akkor abból a színből nem szerezhet többé keshit.
- Ha csak 1 szabad mező van a játékos egyik kerületében, de 2 ezzel egyező színű keshi van még a kínálatban, akkor csak az egyiket veheti el, a másikat ott kell hagynia.
- Ha csak olyan színű keshi van már csak a kínálatban, ami csak a játékos teljesen feltöltött kerületeibe lenne letehető, akkor az adott játékos ennek a fázisnak a további részéből kimarad.

A játékosok addig folytatják a keshik szerzését, amíg nem marad már több a kínálatban.

Általában a megszerzett keshik minden játékosnál más színűek lesznek. A köre során minden játékosnak legalább 1 keshit meg kell szereznie, ha lehetséges.







Példa:

Eszti (zöld) a kezdőjátékos ebben a fordulóban, és 2 türkíz keshit vesz el. Pityu (kék) 2 zöldet, Móni (sárga) 1 rózsaszínt és Benedek (piros) 1 szürke keshit vesz el.

A második választási körben Eszti (zöld) úgy dönt elvesz még 1 türkiz keshit. Pityu (kék) 1 narancs keshit, Móni (sárga) 1 lilát és Benedek (piros) 1 fehéret vesz el.

A harmadik választási körre csak 1 barna keshi marad. Eszti (zöld) elveszi, és ezzel a választás véget ér.

Eszti (zöld) 4 keshit szerzett összesen, Pityu (kék) 3-at, Móni (sárga) és Benedek (piros) pedig 2-t.

A **piros keshik** vízárusok. A szuk kivételével minden kerületben 1 vízárusmező van , ahova pontosan 1 piros keshit lehet lerakni. Ha egy játékos 1 vagy 2 piros keshit választott, akkor azokat bármelyik olyan kerületbe leteheti, ahol még nincs vízárusa.

Ha a játékos ilyen színű keshit rak le, akkor **azonnal kap egy lerakási bónuszt.**

Ezeket a bónuszokat a szabályfüzet megfelelő akcióinál részletezzük.

Segédek használata

Körsorrendben minden játékos tetszőleges sorrendben felhasználja a 3 segédjét. Azonban egy segéddel teljesen be kell fejezni a munkát, mielőtt egy másikkal kezdene a játékos. A felhasznált segéd lekerül a játékostábláról. A játékosnak minden segédnél **2 lehetőségből kell választania**:

a) Elvesz egy új keshit

A játékos elvesz egy, a kerület színének megfelelő keshit az általános készletből, és lerakja egy szabad mezőre. Ha a játékos egy zöld, rózsaszín vagy barna keshit rak le, azonnal kap egy lerakási bónuszt (lásd a hozzátartozó akciót).

A szukban lévő segédért a játékos egy sárga, lila vagy narancs keshit vehet el az általános készletből, és a megfelelő mezőre kell tennie. A szukon tetszőleges számú, azonos színű keshi lehet, és soha nem telik meg.

Ha a játékos egyik kerülete teljesen fel van töltve keshivel, akkor ott ezt a lehetőséget már nem lehet választani.

Megjegyzés: Az új keshiket mindig az általános készletből kell elvenni.

Példa:
Benedek úgy dönt, egy új keshit tesz le a datolyaültetvényre, és a mecsetbe. A zöld keshiért azonnal kap 1 pontot lerakási bónuszként. Mivel egy vízárus van a mecsetjén, ezért még 1 vizet is kap az általános készletből (lásd a 6. oldal közepét).

b) Végrehajt egy kerületakciót

Minden kerületnek egy egyedi akciója van. Minél több keshi van egy kerületben, annál erősebb az adott akció.

Folyó

Minden halászkeshiért a játékos halászhajója **1 mezőt lép előre a folyósávon**. Ha a játékos olyan helyen áll meg, ahol már van egy másik halászhajó, akkor a játékos halászhajója az adott mezőn álló halászhajók sorának végére áll.

Fontos: Amikor a halászhajó előre halad, a játékos annyi **vizet fizethet**, amennyit akar, hogy annyival több mezőt lépjen előre.

Ha a játékos halászhajója a móloknál áll meg, akkor a legnagyobb számú szabad helyen kössön ki, és azonnal megkapja a megadott pontot. Innentől kezdve, a játékos minden **további lépésért 1 pontot** kap, ha ebben a harmadban még előre lépne a folyón.

Minden forduló végén minden játékos **egy bónuszt** választhat bármelyik olyan zuhatagról, amit már elhagyott (lásd a 12. oldalt).

Példa:
Eszti halászhajója 5 mezőt lép előre a folyósávon, mivel 5 halászkeshit tett le már a játékostáblájára.

Elkölt még 2 vizet, hogy még 2 lépést előre lépjen.

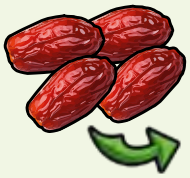
Az első plusz lépéssel eléri a mólót, és a halászhajóját a 4 pontos helyre teszi. Azonnal előrelép 4 mezőt a pontozósávon. Kap még 1 pontot a második plusz lépéséért, mivel már nem tud tovább lépni a halászhajójával.

Datolyaültetvény

Minden datolyaszedő keshiért a játékos **1 datolyát** kap az általános készletből.

Lerakási bónusz:
Amikor egy zöld datolyaszedőt tesz le a játékos, azonnal kap 1 pontot.

Példa: Pityu 4 datolyát kap az általános készletből.



Szuk

A játékos a szukban lévő mindegyik segédjét vagy **egyszer használhatja a váltóhelyiségben vagy 1 luxuscikket szerez vele**.

a) Váltóhelyiség:
A játékos elkölt (visszarak az általános készletbe) pontosan 1 db sárga, lila vagy narancs keshit a játékostáblájáról, és a váltóhelyiségen jelzett erőforrást kapja érte az általános készéletből.

b) 1 luxuscikk szerzése:
A luxuscikkek ára a lapkákon látható, sárga, lila vagy narancs keshit kell elkölteni (visszatenni a készletbe) a lapka megvásárláshoz. Minden segéd egy luxuscikket vehet, ha visszateszi a játékosa a megadott keshiket az általános készletbe, a megvett lapkán ábrázolt pontokat és erőforrásokat rögtön megkapja érte a játékos. A megvett árucikkeket a játékosnak maga előtt kell tárolnia az esetleges pontozások miatt. Új luxuscikket csak a játékos köre végén kell felcsapni, miután mind a három segédjét felhasználta. Ha az egyik szukbolt teljesen kifogy, akkor a legnagyobb paklival rendelkező másik bolt pakliját felezzétek meg (lefelé kerekítve), és tegyétek az egyik felét a kiürült boltra.

Példa:
Móni visszatesz 1 lila keshit a játékostáblájáról az általános készletbe, és elvesz 2 datolyát helyette.

Példa: Pityu visszatesz 1 narancs keshit a játékostáblájáról az általános készletbe, és megveszi ezt a luxuscikket (papucs). Jutalmul 1 vizet kap az általános készletből, és 2 pontot a pontozósávon.

Főtér (Jemaa el Fnaa)

Először a játékos elforgatja a közönségkorongot az óramutató járásával egyező irányban 1 egységnyit. Majd választ 1 olyan mezőt, ahol van egy zsonglőrkeshi, és annyiszor kapja meg az adott mezőn jelzett bónuszt, amennyi nézö van az adott mezőre mutató részen.

Lerakási bónusz
Ha a játékos egy rózsaszín zsonglőrt tesz le, akkor a mező melletti bónuszt azonnal megkapja egyszer.

Példa:
Miután Móni elforgatta a közönségkorongját, úgy dönt, hogy a felső rózsaszín zsonglőr bónuszát használja ki, ahol 3 nézö van.

Egy színből 3 árut kap az általános készletből, ezért elvesz 3 lila szőnyeget.

A főtér bónuszainak összegzése

- 1 víz az általános készletből
- 1 előrelépés a fekete mecset-lépcsőkön
- 1 előrelépés a folyósávon (+vízköltéssel további lépések, ha kell)
- 1 dinár az általános készletből
- 2 pont
- 1 előrelépés a fehér palota-lépcsőkön
- 1 datolya az általános készletből
- 1 sárga, lila vagy narancs árukeshi az általános készletből*

**Ha a nézők száma miatt egynél több árukeshit vehet el a játékos, akkor mindnek ugyanolyan színűnek kell lennie.*

Mecset és palota

Minden papkeshiért (fekete) a mecsetben, a játékos **egy lépcsőfokot** (mezőt) léphet a **mecset** lépcsőjén. Ugyanígy működik a palota is: a játékos **1 mezőt** léphet minden **nemeskeshiért** (fehér) a **palota** lépcsőjén, ha egy segédjét a palotára teszi.

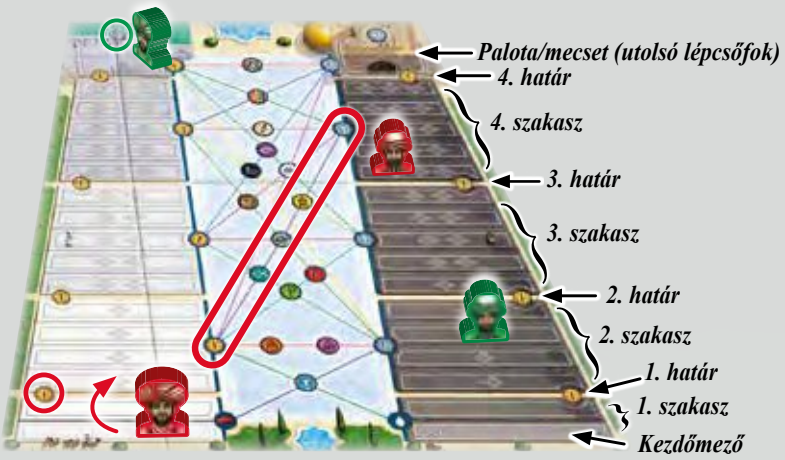
Mindkét lépcső 5 szakaszra van osztva. Amikor egy bábu átlép a határon egy új szakaszba, a játékosa azonnal 2 jutalmat kap: 1 dinárt és egy kapcsolatbónuszt. A kapcsolatbónuszért a játékos nézze meg a két lépcsőn található bábui aktuális szakaszát összekötő vonalat. Erről a vonalról választhat egyet az ábrázolt bónuszok közül.

Megjegyzés: Ha a játékos bábuja (fekete vagy fehér) 1-nél több szakaszon lép át a mozgása során, akkor mindegyik keresztezéséért kap 1 dinárt és az aktuális vonalért a kapcsolatbónuszt.

Ha egy bábu elér a mecset vagy a palota lépcsőjének utolsó mezőjére, akkor a játék hátra lévő részében már ott marad. Innentől a játékos **1 pontot** kap minden **további lépésért**, amit az adott lépcsőn megtenne.

Példa:
Benedeknek (piros) 2 fehér nemeskeshije van a játékostábláján, ami miatt 2 mezőt léphet előre a palota lépcsőn. Átlépi az első határt, és azonnal kap 1 dinárt a készletből. Majd megnézi a bábui szakaszait összekötő kapcsolatvonalat, és innen választhat egyet az ábrázolt bónuszokból (1 dinár, 1 türkiz, szürke vagy sárga keshi, 5 pont .)

Eszti bábuja (zöld) már a palotalépcső legfelső mezőjén áll. Így az 5 fehér nemes keshiért, ami a játékostábláján van, az előrelépés helyett 5 pontot kap.



A mecset- és palotalépcsők közti vonalbónuszok összegzése

Az ábrázolt színben 1 keshi az általános készletből (Azonnali lerakással, és ha van, a lerakási bónusz megszerzésével)

1 datolya/víz az általános készletből

1-4 dinár az általános készletből

1 keshi, vagy 2 keshi egy tetszőlegesen választott színben az általános készletből (Azonnali lerakással, és ha van, a lerakási bónusz megszerzésével)

1 előrelépés a folyósávon (+további lépések, ha vizet költ)

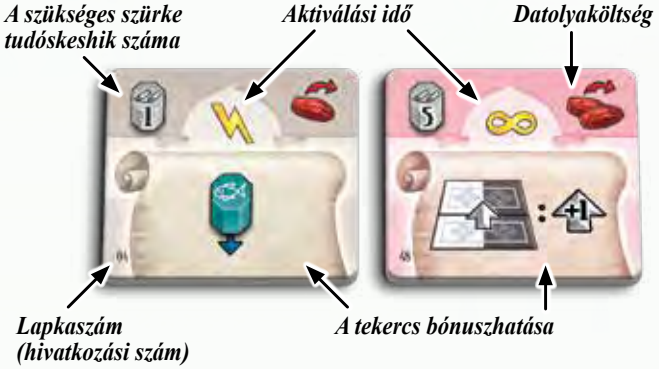
1-7 pont

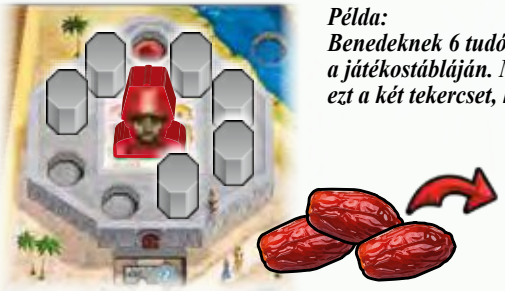
Medresze (középkori iszlám iskolarendszer)

A medreszében a játékosok **tekercseket** szerezhetnek. A tekercs **bal felső sarkában** látható, hogy **minimum mennyi szürke tudósnak** kell lennie a játékos medreszében ahhoz, hogy megszerezze azt (1,3,5 vagy 7). Valamint a játékosnak még 1-3 **datolyát** is fizetni kell (a **jobb felső sarokban látható**).

A játékos annyi tekercset vehet, amennyit a szürke tudóskeshijei, és datolyái megengednek. A befizetett datolya az általános készletbe kerül, a tekercset pedig a játékos maga elé teszi. A tudósokat nem kell elkölteni, a táblán maradnak, de egy tudós csak 1 tekercshez használható fel. Új tekercseket csak a játékos köre végén, miután mindhárom segédjét használta, kell felcsapni.

Ha egy tekercspakli elfogy, akkor a másik 2 azonos színű paliból, a magasabbikat felezzétek meg (lefelé kerekítve), és ezt a felet tegyétek az üres akadémiára. És csapjátok fel az adott pakli legfelső lapját.





Példa:
Benedeknek 6 tudóskeshije van a játékostábláján. Megszerezheti ezt a két tekercset, ha fizet 3 datolyát.

Mielőtt a játékos az első vásárlását megtenni az adott fordulóban, 1 dinár befizetésével az egyik szín mindhárom paklijának legfelső tekercsét lecserélheti. Minden felső lapkát tegyen az adott pakli aljára, és csapja fel az új felső lapkákat.
A játékosnak legalább 1-et meg **kell** vennie az új tekercsekből.
Az, hogy egy megszerzett tekercs mikor használható, az **aktiválási idejétől** függ:

Azonnali akció	Forduló végi bónuszakció	Harmad végi bónuszakció	Állandó akcióerősítés

- A játékos egy **azonnali akciót** csak egyszer, csak amikor a tekercset megszerzi hajthatja végre. Ettől még a játékosnak maga előtt kell tartania azt.
- A **forduló végi** és a **harmad végi bónuszakciók** a forduló illetve a harmad végén használhatók.
- **Az állandó akcióerősítéseknek** eltérő képességeik vannak, de a játék hátra lévő részére adnak erősítést, amit körönként egyszer lehet használni egy adott akciónál, a tekercstől függően.

Részletes leírása ezeknek a lapkáknak és a hozzátartozó akcióknak a mellékletben található meg.

Medina

A játékosnak mindig a játékostáblája medina részének a nagy őrtorony mezőjére kell tenni megszerzésükkor az őrkeshiket (bézs). Később, ha végrehajtja a medina kerület akcióját, akkor minden őrért, ami az őrtoronyban van, **vehet 1 városkaput** a 4 műhely egyikéből.

A játékos kiválaszt egy tetszőleges műhelyből 1 városkaput, kifizeti az árát dinárban, ami a műhely bal felső részén látható. Ez után azonnal pontokat nyer vagy veszít, ahogy a műhely jobb felső részén látható, és megépíti a kaput a játékostáblája valamelyik üres városkapumezőjén, és az egyik őrt az őrtoronyból mellé teszi. Ez az őr ehhez a helyhez lett rendelve/rögzítve.

Ez után a játékos kap **1, a városkapu színével egyező színű keshit** az általános készletből, és a játékostáblája mellé teszi azt.

Ha a **városkapu színe megegyezik a kerület színével** (a városkapu mezőn is látható), akkor a játékos azonnal **2 pontot** kap.

A játékos annyi városkaput vehet, amennyi nem rögzített őre van a játékostábláján.

Az akció során szerzett keshiket csak az után lehet letenni az egyező kerületbe (és megszerezni a lerakási bónuszt, ha van), miután minden kaput megvett a játékos, amit szeretett volna. Ha ezen kerületek valamelyike teljesen fel van töltve, akkor az adott színű keshi visszakerül az általános készletbe.

Példa: Pityunak 2 bézs őrkeshije van az őrtornyán, így ő legfeljebb 2 városkaput vehet a medina kerületakcióval.

Vesz egy barnát 0 dinárért (és veszít 3 pontot), és a Szaharában építi azt meg. Megegyezik a városkapu színével, így kap 2 pontot. Kap 1 barna karavánvezető keshit (egyező szín).

Majd vesz egy rózsaszín városkaput, 1 dinárt fizet, és 1 pontot is kap érte. A szürke medresze mellé teszi, és kap 1 rózsaszín zsonglőrkeshit.

Már nem tud több városkaput venni, így a most szerzett barna és rózsaszín keshit lerakja, és kap lerakási bónuszt is, ha jár.

Megjegyzés: A játék végén minden, még az őrtoronyban lévő őrkeshi lekerül az üres városkapu keshimezőkre. A medina kerület akkor számít teljesen feltöltöttnek, ha 8 őr és egy vízárus van már ott, független a városkapuk számától.

Szahara

A Szaharában a játékosok oázisokat fedezhetnek fel, és szerezhetik meg azokat.

Lerakási bónusz = egy oázis felfedezése

Amikor egy játékos egy barna karavánvezetőt tesz le, akkor felfedezi a hozzátartozó oázist, megfordítva a lapkát.

Példa: Eszti 2 barna karavánvezető keshit tesz le a Szaharára, és ezért megfordítja a mellettük lévő 2 oázist.

A kezdőoázisok felfedezése
A Szahara bal alsó sarkában van egy oázis, ami 2 barna karaván-vezető keshit tud befogadni. Ide nem kerül az előkészületek során oázislapka, mert ez az oázis már fel van fedezve. Az ide rakott keshikért a játékos a következő lerakási bónuszokat kapja:

2 pont (bal mező)

2 tetszőleges erőforrás az általános készletből (jobb mező)

A jobb mezőt el kell foglalnotok mielőtt a bal mezőt használhatnátok.

Példa: Móni lerak egy keshit a kezdőoázisa jobb oldali mezőjére. Kap 2 tetszőleges erőforrást lerakási bónuszként, ezért 1 datolyát és 1 dinárt választ.

A segédmezőtől kezdve 2 útvonal indul, mindkettőn 3-3 oázis. A játékosok mindkét útvonal mentén párhuzamosan fedezhetik fel az oázisokat, de mezőt nem ugorhatnák át.

Oázis megszerzése

A Szahara kerület akcióját használva a játékos **megszerezhet** egy felfedezett oázist, ha befizeti az oázis melletti mezőn ábrázolt erőforrást.

A játékos a megszerzett oázist leteszi egy raktármezőre a készlettáblája jobb oldalán található területre. Az első megszerzett oázist a bal szélső mezőre kell tenni, ami fölött a zöld nyíl látható. A további megszerzett oázisokat sorban balról jobbra haladva kell letenni a következő üres mezőre. Ha egy keshi áll azon a mezőn, ahova a megszerzett oázis kerül, a játékosnak az adott keshit azonnal játékostáblája megfelelő kerületére kell tennie.

Amikor ezt a **csereikont** fedi le a játékos, akkor visszateheti 1 tetszőleges keshijét a játékostáblájáról az általános készletbe, és elvehet 1 másik színű keshit amit azonnal lerak (megkapja a lerakási bónuszt, ha van).

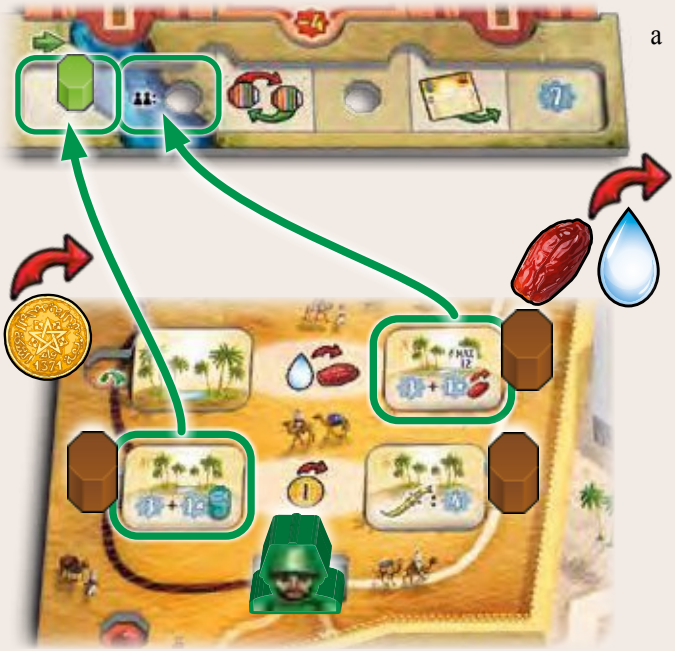
Fontos: NEM tehettek vissza egy felfedezett vagy megszerzett oázis melletti barna karavánvezetőt, vagy bézs őrkeshit ami már egy városkapuhoz van rendelve. NEM tehettek vissza semmilyen árukeshit (sárga, lila vagy narancs), de elvehettek ilyenekből egyet cserébe.

Amikor ezt az ikont fedi le a játékos, akkor elvehet 1 olyan tekercset a kínálatból, amihez pontosan 3 tudóskeshi kell. A 3 tudós birtoklása előfeltételt nem kell teljesíteni, és a datolyát sem kell befizetni.

Fontos: Itt nem használható az 1 dinár befizetésével a 3 sárga tekercs pakli legfelső lapjának lecserélése.

A Szahara kerület akciójával a játékos annyi felfedezett oázist szerezhet meg, amennyit akar, és amennyit meg tud fizetni sorban egymás után.
A megszerzett oázisok plusz pontot adhatnak a játék végén, ha a játékos teljesíti a lapkán látható feltételeket. Azonban egy játékos csak 3 megszerzett oázist pontozhat összesen.

Részletes leírást találhattok ezekről a lapokról, és a feltételeikről a mellékletben.



Példa: Először Eszti befizet 1 dinárt, és megszerzi a bal oldali első oázist. Az adott lapkát a készlettáblája első raktármezőjére, elveszi az itt álló datolyaszedőt. Lerakja a datolyaszedőt, és megkapja a datolyaültetvény lerakási bónuszát.

Majd visszatesz 1 datolyát és 1 vizet az általános készletbe, és megszerzi a jobb oldali második oázist. Leteszi ezt a második lapkát is a készlettáblára.

Vízárus

Ha a játékos az egyik segédjét olyan kerületben használja, ahol van egy vízárus, akkor **azonnal kap 1 vizet** az általános készletből. Ez teljesen független attól, hogy a játékos lerak-e egy keshit, vagy használja-e a kerület akcióját.

Példa:
Pityu a palotára tett segédjét használja: nem számít, hogy egy új keshit vesz el vagy végrehajtja a kerület akcióját, mindenképp kap 1 vizet az általános készletből.

Folyóbónusz & a forduló vége

A forduló véget ér, miután mindenki használta mind a 3 segédjét. Ekkor kerül kiosztásra a folyósáv folyóbónusza. Minden játékos, aki legalább az első zuhatagot elhagyta, elvehet 1 tetszőleges bónuszt a már elhagyott zuhatagok mellet látható bónuszokból.

A folyósáv bónuszainak összefoglalója

1 pont

3 pont

1 tetszőleges erőforrás az általános készletből

1 sárga, lila vagy narancs keshi az általános készletből

Példa:
Móni 3 zuhatagon ment már át. A középső zuhatag bónuszát választja, elvesz 1 dinárt az általános készletből.

A bónusz választása után a halászhajó **marad** ott, ahol volt.

A következő forduló elkezdése előtt a kezdőjátékos átadja a fordulójelzőt (teve) a bal oldali szomszédjának. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

A harmadjelzőt (Stefán Feld bábut) ne toljátok tovább.

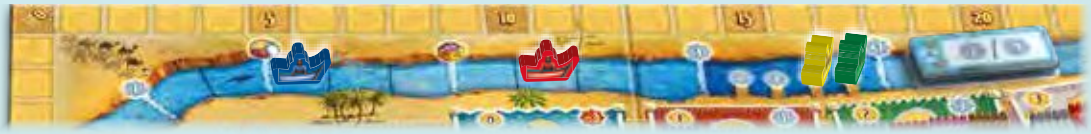
Harmad pontozása és a következő harmadra készülés

4 forduló után a játékosoknak már nincs keshije a paravánjuk mögött.
A harmad véget ér, és következik a harmad pontozása.

1) Folyóértékelés

Akinek a halászhajója legmesszebb jutott a folyón, az nyeri a folyóértékelést, és megkapja a folyó végén található lapkán látható bónuszt.

A harmadik harmadban a folyósáv győztese két bónusz közül választhat, és a második helyezett kapja a másik bónuszt. 2-fős játék esetén a második helyért nem jár bónusz.



Példa:
Eszti (zöld) az első a folyósávon, a folyólapka 7 pontos bónuszát választja. Móni (sárga) a második, és 3 pontot kap.

A folyólapkák részletes leírása megtalálható a mellékletben.

Végül dobjátok az aktuális folyólapkát, és minden halászhajót tegyetek vissza a **folyósáv kezdőmezőjére**.

2) A városlakók ellátása

Minden játékosnak be kell fizetnie azokat az erőforrásokat, amik a felfedett ellátáslapkáin láthatóak. Ha egy játékos nem tudja az ellátáslapkáin látható szükséges erőforrásokat befizetni, akkor az **összes** erőforrását be kell fizetnie (még ha azok nem is kellenének) és annyi pontot veszít, amennyi az aktivált ellátáslapkáin **összesen** látható.

Aki befizeti az összes szükséges erőforrást, nem veszít pontot.

Miután az összes játékos befizette a szükséges ellátást, minden játékos választ egyet a még képpel lefelé lévő ellátáslapkáiból, és azt is megfordítja. A következő harmad végén az ezen a lapkán, és a már előzőleg megfordított lapkákon látható összes erőforrást kell befizetni ahhoz, hogy a játékos ne veszítsen pontokat.

Példa:
A második harmadban 2 ellátáslapka van aktiválva. Benedek be tudja fizetni a jobb oldali lapkán látható összes erőforrást, de bal oldalihoz hiányzik 1 datolya és 1 dinár. Be kell fizetnie az összes erőforrását (beleértve a még maradt 2 vizét is) az általános készletbe, és veszít 8 pontot.

A 2. és a 3. harmad előkészítése

1) Dobjátok el a váltóhelyiség-lapkát a játéktábláról. Csapjátok fel a következő váltóhelyiséget, ez lesz az aktív hivatal a következő harmadban.

2) Tegyétek a következő harmadhoz tartozó folyólapkát a folyósáv végére.

3) Ismét vegyen el minden játékos 1 keshit minden színből (összesen 12-t) az általános készletből, és tegye azokat a paravánja mögé.

4) A harmadjelzőt (Stefan Feld bábut) az óramutató járása szerint következő játékos kapja meg. Ez a játékos vegye el a fordulójelzőt is (tevét), mindegy, hogy eddig épp kinél volt.

Az előkészületeknek vége, kezdődhet a következő harmad.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A 3. harmad befejezése (beleértve a harmad pontozását is) után a játék véget ér, és a végső pontozás következik. A játékosok a következőkért kaphatnék még pontokat:

1) Teljesen feltöltött kerületek

A játékos a játékostáblája minden teljesen feltöltött kerülete (a szuk kivételével) miatt 10 pontot kap. Akkor van teljesen feltöltve egy kerület, ha 8 keshi és 1 vízárus van ott.

2) Oázislapkák

Minden játékos számolja ki, hogy az egyes megszerzett oázisai a feltételeik szerint mennyit pontot érnek, és a **3 legnagyobb pontértékű pontjait** megkapja.

3) Megmaradt erőforrások

Minden játékos pontokat kap a megmaradt **erőforrásaiért** (dinár, víz, datolya) és/vagy **árukeshijeért**: adjátok össze az összes erőforrást és árukeshit, az összeget osszátok el 2-vel, kerekítsetek lefelé.

Példa: ***Eszti 2 kerületet töltött fel teljesen keshikkel: a folyót és a mecsetet. Így 20 pontot kap.***

4 oázist szerzett:

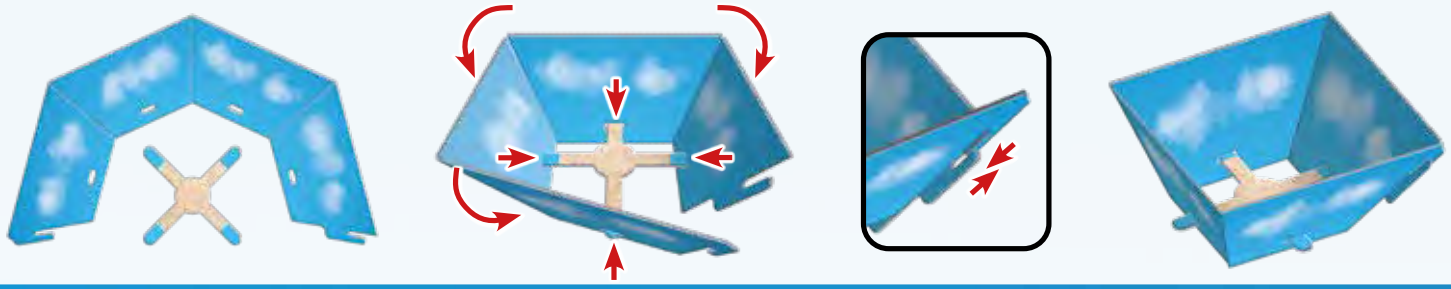
- ***Az első (03-as) 2 pontot ad a 1 rózsaszín váruskapujáért.***
- ***A második (05-ös) 1-1 pontot adna a játékostábláján lévő minden fehér keshiért, ez összesen 5 pontot ér.***
- ***A harmadik (07-es) értéke 3 pont, plusz 1 pont a játékostábláján lévő minden türkiz keshiért, ez összesen 11 pontot ér.***
- ***Az utolsó (21-es) értéke 3 pont, plusz 1 pont jár még minden datolyáért, amit visszatesz az általános készletbe, ami így összesen 9 pont.***

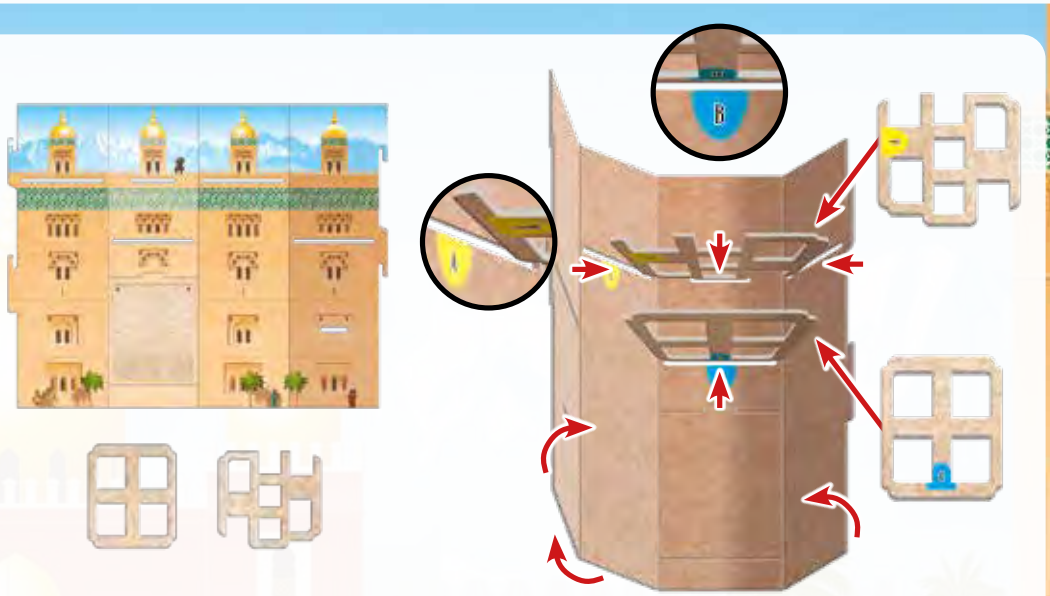
A 05-ös, 07-es és 21-es oázist választja, és összesen 25 pontot kap.

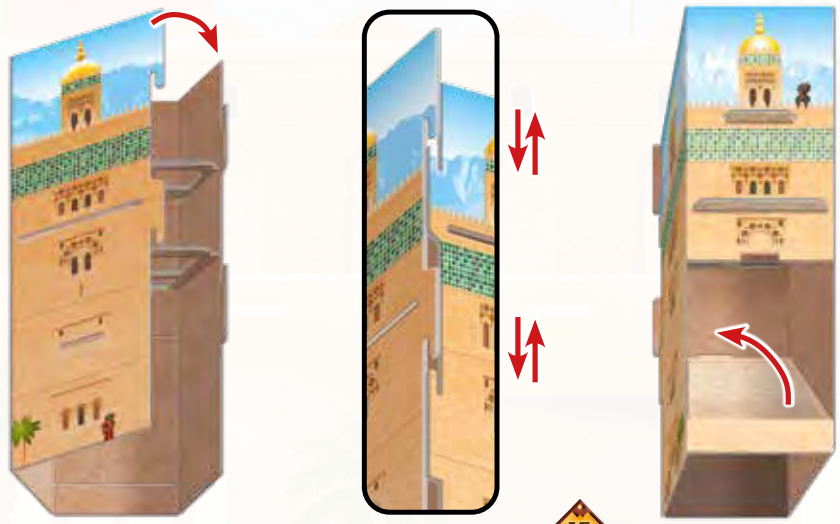
A végén maradt 5 erőforrása, plusz 2 árukeshije, ezért még 3 pontot kap.

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén az nyer, aki előrébb áll a palota lépcsőjén. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor a mecsetlépcső a döntő, aki ott előrébb áll. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor megosztoznak a győzelmen.

Kockatorony összeszerelési útmutató







1. KIEGÉSZÍTŐ: Lépcsőlapkák

JÁTÉKELEMEK:

- **20 lépcsőlapka** (kétoldalú)

Változás az előkészületekben

Tegyétek az összes lépcsőlapkát a vászonzsákba, jól keverjétek meg, majd egyesével húzzatok véletlenszerűen választott oldalukkal felfelé, és tegyétek őket a palota- és mecsetlépcsők közti bónuszmezőkre, a bal alsó mezőn kezdve.

Fontos: NE takarjátok le a lépcsők mellett közvetlen látható dinár- és pontmezőket, ezek a bónuszok változatlanok maradnak. Valamint szintén NE fedjétek le a 2 legfelső mezőt (a tetszőleges színből 2 egyforma keshit és az 1 tetszőleges keshit), és a legalsó mezőt (1 lépés a folyósávon) SE. Így 12 mező lesz letakarva lépcsőlapkákkal. A megmaradt lapkák kerüljenek vissza a játék dobozába.

Ezek a lépcsőlapkák lecserélik az előrenyomtatott bónuszmezőket, így mindig új kombinációjú összekötő vonalakat kaptok.

Tanács: Ha az összes játékos benne van, akkor a lépcsőlapkákat lehet választani is (melyik lapka melyik oldala legyen) a véletlenszerűség helyett.

2. KIEGÉSZÍTŐ: Imám & Szultán

JÁTÉKELEMEK:

- **1 szultán** ***(fehér)*****, 1 imám** ***(fekete)***
- **1 szökőkútlapka**

Változás az előkészületekben

Tegyétek ezt a két speciális bábut a nekik megfelelő kezdőlépcsőre a palota- és a mecsetlépcsőkön (az a lépcső, amin egy kis képe van a szultánnak ill. az imámnak). A szökőkútlapkát tegyétek a palota és mecset közötti szökőkútra.

Változás a játékmenetben

Amint egy játékos eléri azt a lépcsőt, ahol a szultán ill. az imám tartózkodik, az adott bábut a magáé mellé teszi, és onnantól a két bábuval egyként mozog, amikor a palota ill. a mecset lépcsőin halad előre. Ha a játékos magával visz egy ilyen speciális bábut, akkor a következő előnyökhöz jut (emlékeztetőül a szökőkútlapkán is ábrázolva), amiket egy körben többször is felhasználhat:

- **Szultán** (fehér): Amikor egy **tekercset** vesz a játékos, **1 datolyával kevesebbet** fizet az egyes tekercsekért.

- **Imám** (fekete): Amikor egy **luxuscikket** vesz a játékos, **1 tetszőleges árukeshivel kevesebbet** fizet érte.

Ha azonban a játék későbbi szakaszában a palota vagy a mecset lépcsőjén egy másik játékos megelőzi (nem elég utolérni) a szultánt/imámot használó játékost, a szultán/imám innentől kezdve az adott másik játékos bábuját kíséri. Ha a játékos a szultán/imám kíséretében az utolsó lépcsőmezőre (azaz a palotába/mecsetbe) lép a bábujával, a szultán/imám elhagyja őt, és a következő (második helyen álló) játékosnak segít. Ha 2 vagy több játékos van a második helyen, akkor a szultán/imám 1 lépcsőfokkal felettük áll meg.

3. KIEGÉSZÍTŐ: Plusz váltóhelyiségek

JÁTÉKELEMEK

- **új váltóhelyiség –** ***egy plusz mintával vannak megjelölve a sorok közt***

Változás az előkészületekben:

Keverjétek össze a plusz váltóhelyiségeket az alap játék váltóhelyiségeivel. Nincs más változás az előkészületekben és a játékmenetben.

Ötlet: Ha minden játékos beleegyezik, használhatjátok csak az új váltóhelyiségeket is.

A jobbra látható lapkán 1 bónusz van pluszban az erőforráson kívül:

1 datolya+ 1 lépés a folyósávon (+több lépés, ha vizet is költ a játékos)

1 dinár + 1 pont

1 víz + vagy 1 lépés a fehér palotalépcsőn
vagy
1 lépés a fekete mecsetlépcsőn

4. KIEGÉSZÍTŐ: NÉZŐK

JÁTÉKELEMEK

- **4 közönségkorong** *(a hátlap)*

Változás az előkészületekben

A játék kezdete előtt a játékosok együtt döntsék el, hogy a közönségkorongok rózsaszín vagy lila oldalát szeretnék használni. A lila oldalon az egyik kerület néző nélkül marad, egy másikon pedig 4-fős közönség lesz.

5. KIEGÉSZÍTŐ: SIVATAGI VÁROSOK

JÁTÉKELEMEK

- **12 sivatagi város**
- **8 takarólapka** *(játékosonként 2)*

Nappal oldal *Éjjel oldal*

2 takarólapka játékosonként

Oázis *Sivatagi város*

Változás az előkészületekben

Minden játékos kap 2 takarólapkát.

Ebből egyet (a kisebbiket) a **kezdőoázisra** teszik. Ez az oázis, a hozzátartozó keshi mezőkkel nem lesz elérhető ebben a játékban.

A másik takarólapkát (a nagyobbikat) a készlettáblájukra (a játékosoknak az erőforrásaikat az asztalon, a készlettáblájuk fölött kell tartaniuk). Ebben 2 kivágás található, mindkettőben 1 keshi és 1 sivatagi város fér el.

A játék kezdetén minden sivatagi várost tegyetek a vászon zsákba, és keverjétek össze. Véletlenszerűen húzzatok az alábbiaknak megfelelő számú sivatagi várost:

👤👤 3 lapka 👤👤👤 5 lapka 👤👤👤👤 7 lapka

A kihúzott lapkákat tegyétek a játéktábla mellé, az éjjel oldalukkal felfelé. A megmaradt sivatagi város lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Változás a játékmenetben

Amikor **felfedeztek** a Szaharában, lesz egy negyedik keshimező is mindkét felső útvonalon, ami a Szahara mélyi sivatagi városokba vezet.

Ha a játékos egy barna karaványvezető keshit tesz egy ilyen mezőre, akkor választ egy sivatagi várost a játéktábla melletti kínálatból, és beilleszti a megfelelő kivágásba, az **éjjel oldalával felfelé**. A játékos **azonnal** kap **4 pont** lerakási bónuszt.

Fontos: Érdemes gyorsnak lenni, mert nincs elég sivatagi város ahhoz, hogy minden játékosnak 2 jusson. Ráadásul a sivatagi városok különböző bónuszokat kínálnak, amik nem minden játékos számára megfelelőek.

Amikor a játékos **megszerez** egy sivatagi várost a Szahara kerületben, akkor egy készlet árukeshit (sárga+narancs+lila) kell befizetnie. Akkor a sivatagi várost a nappal oldalára fordítja (és hagyja a kivágásban). Ez a sivatagi város meg lett szerezve, és a játék végén pontozásra kerül.

Megjegyzés: A saját Szahara kerületében a játékos ugyanúgy megszerezhet felfedezett oázislapkát, mint sivatagi város lapkát.

Mint az oázisok, a legtöbb sivatagi város is a játék végén ad pontot, ha a feltételei teljesülnek.

Azonban 3 sivatagi városnak azonnali hatása van. Ezek villámjellel vannak megjelölve, mint a tekercsek. A hatásukat akkor érvényesítik, amikor megszerzik az adott sivatagi várost. Ezekről a lapkákról, és feltételeikről részletes leírást a mellékletben találhattok.

Fontos: A sivatagi városokat csak akkor lehet megfordítani, amikor megszerzik őket, és nem lehet a készlettáblán tárolni őket.

Változás a pontozásban

Pontozni (legfeljebb) 2 sivatagi várost és a 3 legnagyobb értékű oázist lehet.

Fontos: A sivatagi város takarólapka mindkét keshihelyének foglaltnak kell lennie (valamint minden más keshi mezőnek is), hogy a Szahara teljesen feltöltöttnek számítson.

City Collection
HAMBURG

City Collection
AMSTERDAM

City Collection
COINS

City Collection
HAMBURG

City Collection
COINS

City Collection
AMSTERDAM

HAMBURG
Deluxe Components
City Collection
HAMBURG Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection
AMSTERDAM Deluxe Components
AMSTERDAM Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM

sfcc.queen-games.com

Tartalomjegyzék

A játék áttekintése 1
A játékelemek 2
A játékötlet és a játékcél 3
Előkészületek 4
Általános játékelemek 4
Játékos játékoselemei 4
A játék menete 6
A forduló menete 7
Keshik választása & segédek küldése 7
Keshik szerzése és lehelyezése 7
Segédek használata 8
Folyóbónusz & a forduló vége 13
A harmad pontozása és a következő harmadra készülés 13
A játék vége és a végső pontozás 14
Kockatorony összeszerelési útmutató 15
A kiegészítő modulok 16
1. kiegészítő: Lépcsőlapkák 16
2. kiegészítő: Imám & Szultán 16
3. kiegészítő: Plusz váltóhelyiségek 16
4. kiegészítő: Nézők 17
5. kiegészítő: Sivatagi városok 17
Tartalomjegyzék és Áttekintő 20

Áttekintő: Segédeid használata

Költs erőforrásokat, hogy megszerezd a felfedezett oázist

11

Költs datolyát, hogy tekercset szerezz.
Megjegyzés: Rendelkezned kell a szükséges mennyiségű tudóskeshivel.

10

Keshinként: 1 lépés előre a folyósávon.

8

Városkaput vásárolsz dinárért. Tudnod kell olyan őrkeshiket leraknod minden városkapuhoz, amik még nincsenek rögzítve.

11

Keshinként: 1 lépés előre a palotalépcsőkön

10

Költs el árukashiket, hogy 1 luxuscikket szerezz, vagy használd a váltóhelyiséget egyszer.

9

Amikor egy segédet használsz olyan kerületben, ahol van vízárus: kapsz 1 vizet.

12

Keshinként: 1 datolyát kapsz.

9

Keshinként: 1 lépés előre a mecsetlépcsőkön.

10

Forgasd el a korongot 1 kerülettel. Válassz 1 keshit, és jutalmat kapsz minden szomszédos közönségért.

9

B) Kerületakció végrehajtása

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld

City Collection 4

MARRAKESH

MELLÉKLET

AZ IKONOK ÖSSZEFOGLALÁSA

Kapsz vagy vegyél el valamit

Tegyél vissza valamit az általános készletbe vagy dobj

Használj valamit

1 pontot kapsz

3 pontot vesztesz

Bármilyen erőforrás (dinár, datolya, víz)

Keshi (az ábrázolt színben)

Bármilyen keshi

Árukeshi kivételével bármilyen keshi

Árukeshi (sárga, narancs, lila)

Az általános készletből tegyél le keshit (a megadott színben) a játékostábládra

Városkapu (a megadott színben)

Bármilyen városkapu

Vegyél városkaput és tedd a játékostábládra

Oázislapka

Fedezz fel egy oázist

Szerezz meg egy oázist

Megszerzett oázis

Tetszőleges kerület

Hajtsd végre a kerület akcióját

1 előrelépés a folyósávon

Megjegyzés: Általános szabály, hogy bármikor, amikor legalább 1-et lépsz a folyósávon (mindegy miért), akkor elkölthetsz vizet, hogy további lépéseket tegyél: 1 víz = 1 plusz lépés.

A folyósáv zuhatagjai

1 előrelépés a palotalépcsőn

1 előrelépés a mecsetlépcsőn

1 előrelépés vagy a palota- vagy a mecsetlépcsőn

A palota- vagy mecsetlépcsőn lépj át egy szakaszhatárt

Luxuscikk

Váltóhelyiség

Folyólapka

Ellátáslapka

1 nézőt a közönségkorongon

1./2./3. harmad

Végső pontozás

Játékforduló

Tekercsek

A tekercseknek egyedi képessége vagy bónusza van, amit alább részletezünk. A lapka bal alsó sarkában található a lapka hivatkozási száma.
A lényegében azonos és csak kisebb részletekben eltérő hatásokat ebben az összefoglalóban összevonjuk.

01-21: 1 tudósra van szükséged, és 1 datolyát kell fizess

01–12
Azonnal megkapod az ábrázolt keshit az általános készletből, amit rögtön tegyél le a rá vonatkozó szabályok szerint.

13–16
Minden alkalommal amikor átlépsz egy szakaszhatárt a palota- vagy mecsetlépcsőn, megkapod az ábrázolt bónuszt is a határra nyomtatott 1 dináron felül.

1 víz **(13)**,
1 datolya **(14)**
1 dinár **(15)**,
vagy 1 lépés a folyósávon **(16)**.

17
Minden alkalommal amikor átlépsz egy zuhatagon a folyósávon, megkapod egyszer, és azonnal az ott ábrázolt bónuszt.

18
Minden alkalommal amikor a váltóhelyiséget használod, 1 tetszőleges erőforrást (dinár, datolya, víz) kapsz.

19
Kapsz 2 vizet az általános készletből.

20
Kapsz 2 dinárt az általános készletből.

21
Kapsz 3 datolyát az általános készletből.

22–42: 3 tudósra van szükséged és 1 datolyát kell fizetned

22
Ha veszel egy városkaput a bal oldali műhelyből **0 dinárért**, akkor nem **veszítesz** pontot.

23–25
Ha a datolyaültevény kerületakcióját hajtod végre, akkor eldöntheted minden keshinél, hogy 1 datolyát veszel el, vagy:

1 vizet **(23)**,
1 dinárt **(24)**,
1 pontot **(25)**.

26–27
Amikor előre lépsz a palota- vagy mecsetlépcsőn akkor további lépéseket vásárolhatsz datolyáért vagy vízért:

1 datolya = 1 lépés **(26)**,
1 víz = 1 lépés **(27)**.

28
Minden harmad pontozásának kezdetén a megkapod minden elhagyott zuhatag bónuszát.

29
Amikor a főtér akcióját hajtod végre, plusz pontokat kapsz az akció végén.

A pontok száma attól függ, hogy mennyi néző figyeli a 2 pontos mezőt. Zsonglőrkeshinek nem kell ott lennie.

Példa:
Benedek 4 pontot kap a főtér akciója végén: 2 pontot minden nézőért, ami a 2 pontos mezőt nézi (ez esetben 2 néző).

30
Kapsz 1 tetszőleges keshit az általános készletből, amit rögtön tegyél le a szabályok szerint.

31
Innentől 1 plusz néző lesz a közönségkorongod minden körcikkén.

Példa: A kiemelt körcikk 4 nézősnek számít.

32
Városkapu vásárláskor 1 dinárral kevesebbet fizetsz.

Megjegyzés: ha 0 dinárért vásárolsz, nem kapsz pénzt!

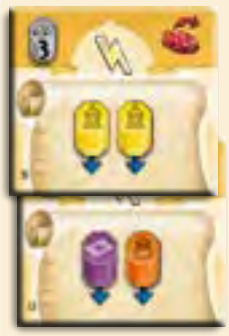
33
Mostantól a datolyát és a vizet is használhatod dinárként, ha valamit ki kell fizetned. (Fordítva nem igaz.)

Példa: Móni egy városkaput akar venni a jobb oldali műhelyből, és 3 dinárt kellene fizetnie. Ehelyett 2 datolyát és 1 dinárt fizet.

34
Ha a szuk kerületakcióját hajtod végre, akkor több luxuscikket vehetsz egy segéddel, ha van rá kereted.

35
1 helyett 2 vizet kapsz minden vízárustól.

36
Amikor egy városkaput veszel, akkor elvehetsz 1 tetszőleges keshit az általános készletből. Nem kell a városkapu színével megegyeznie.



37 - 42
Megkapod mindkét ábrázolt keshit az általános készletből, és rögtön rakd le őket a szukra a szabályok szerint.

43–60: 5 tudósra van szükséged és 2 datolyát kell fizetned

43
Kapsz 2 tetszőleges keshit az általános készletből, amit rögtön tegyél le a szabályok szerint.

44
A harmad végén, a városlakók ellátásakor fizethetsz 1 dinárt: ha így teszel, akkor csak **1 tetszőleges erőforrást** kell elköltened minden ellátáslapkánál.

Példa: Eszti fizet 1 dinárt. Így csak 1-1 erőforrást kell fizetnie az ellátáslapkáról, ő 2 datolyát költ el.

45
Innentől csak 1 általad választott erőforrást kell fizetned, amikor megszerzel egy oázis

46
Ha a szuk kerületakcióját hajtod végre, akkor többször használhatod a váltóhelyiséget egy segéddel, ha van rá kereted.

47
Nézd meg a közönségkorongod 3 nézős helyeit, és azonnal 3x megkapod az azokhoz tartozó bónuszokat. Zsonglőrkeshit nem kell raknod ide.

Példa: Pityu 3 árukeshit vesz el egy általa választott színből az általános készletből, és előrelép az imám tanítványával a mecsetlépcsőn 3 lépést.

48

Minden esetben amikor a palota- vagy mecsetlépcsőn lépsz, léphetsz 1 plusz lépést.

Példa: Benedek lerakott 1 zsonglőrkeshit a főtérre, ami miatt előre léphet 1 mezőt az imám tanoncával a mecsetlépcsőn. 1 lépéssel többet léphet, így összesen 2-t lép.

49

Amint elérted a mecsetlépcső utolsó mezőjét, 1 helyett 2 pontot kapsz minden további lépésért.

50

Mostantól 2 pontot is kapsz pluszban az 1 víz mellé a vízárus miatt, amikor a kerületakciót hajtod végre.

51

Amikor a főtér kerület akcióját hajtod végre, megkapod az összes bónuszt azokról a mezőkről, amik 1 nézővel vannak szemben az akció végén. Ezek a bónuszok pluszban járnak, és nem kell zsonglőrkeshit tenni hozzá ide.

Példa:
Eszti kap 1 vizet, 1 datolyát, és 1 mezőt előrelép a szultán udvaroncával a palotalépcsőn.

52

Amint elérted a palotalépcső utolsó mezőjét, 1 helyett 2 pontot kapsz minden további lépésért.

53

Azonnal végrehajthatod egy tetszőleges kerület akcióját.

54

Amikor egy zsonglőrkeshit teszel a főtérre, megkapod a megfelelő lerakási bónuszt, plusz a két szomszédos mező lerakási bónuszát is. Ez utóbbi bónuszok pluszban járnak, és nem kell zsonglőrkeshit lerakni oda.

Példa: Móni lerak egy zsonglőrkeshit. A bónusza 2 pont, plusz 1 víz és 1 dinár az általános készletből.

55

Lépj előre azonnal 3-3 lépést mindkét lépcsőn. Megkapod az összes megfelelő bónuszt, és megválaszthatod a lépcsőkön haladás sorrendjét.

56

Amint a halászhajód elérte a mólókat (a folyósáv utolsó mezőjét), minden további lépésért 1 pont helyett 2 pontot kapsz.

57

Az általános készletből tegyél le egy vízárust a zöld sátor mellé a szukban, és azonnal kapsz 3 vizet az általános készletből.

A következő körödtől, ezért a vízáruskeshiért 1 vizet kapsz (a piros keshik más kerületeken szabályai szerint) minden segédért, amit a szukra teszel, amikor végrehajtod a szuk kerület akcióját (használod a váltóhelyiséget vagy 1 luxuscikket szerzel), vagy 1 új árukeshit kapsz.

58

Fizess 1 datolyát, és vegyél el 1 olyan tekercset a kínálatból, amihez pontosan 7 tudóskeshi kell, figyelmen kívül hagyva ezt a feltételt.

59

Megszerzed az összes bónuszt a palota- és a mecsetlépcsőn lévő két bábud közötti összekötő vonalról.

Példa: Benedek 1 dinárt, 3 pontot, 1 piros keshit és 1 zöld keshit kap az általános készletből.

60

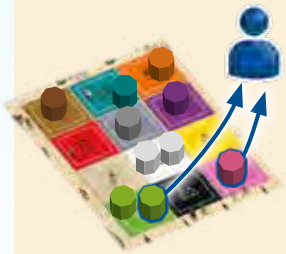
Minden alkalommal, amikor bónuszhoz jutsz a folyósáv zuhatagjairól, egy helyett kétszer kapod meg.

61–72: 7 tudósra van szükséged és 3 datolyát kell fizetned

61

Mindig 2 tetszőleges **keshit szerezhetsz** a toronyalapból a Keshik választása & segédek küldése fázis során. Ezek a keshik azonos vagy különböző színűek is lehetnek.

Kivételek: Ha már csak 1 keshi maradt, vagy az összes egyező kerülete már teljesen fel van töltve a játékosnak, akkor csak 1 keshit szerezhet.



Példa:
Pityu úgy dönt, hogy 1 zöld és 1 rózsaszín keshit vesz el, ahelyett, hogy két zöld keshit vagy bármilyen más kombinációt szerezne.

62

Azonnal megszerezheted 3, már felfedezett (felfedett) oázisodat minden költség nélkül.

Megjegyzés:
Sivatagi várost NEM szerezhetsz ezzel a lapkával.

63

Minden alkalommal amikor átlépsz egy szakaszhatárt a palota- vagy mecsetlépcsőn, és megkapod az kapcsolatbónuszt, akkor egy helyett 2 különböző bónuszt kapsz.

64

Kapsz egy tetszőleges keshit az általános készletből, amit rögtön tegyél le a szabályok szerint. Ezután hajtsd végre annak a kerületnek az akcióját, ahova leraktad az adott keshit.

65

Mostantól amikor a főtér akcióját hajtod végre, azt mindig kétszer tedd meg: forgatod a közönség-korongot és választasz egy bónuszt, majd még egyszer forgatod és megint választasz.

Példa: 1) Móni forgatja a közönségkorongot, és a 2 pont mellett dönt, amit háromszor (nézők száma) kap meg.
2) Másodszor is forgat a közönségkorongon, és 3 vizet vesz el az általános készletből.

1)

2)

66

Minden alkalommal, amikor városkaput veszel, 1 helyett, **2** azonos színű **keshit** kapsz.

67

Elvehetsz az általános készletből 3 tetszőleges keshit, amiket rögtön tegyél le a szabályok szerint.

68

Minden alkalommal amikor felfedezel egy oázist (az előlapjára fordítasz), akkor **azonnal** értékeld az adott oázist egyszer, és majd a végső értékeléskor még egyszer.

Hagyd képpel felfelé (felfedezve) az oázist a helyén a Szaharában, később megszerezheted.

69

A forduló végén **minden** bónuszt megkapsz azoktól a zuhatagokról, amiket elhagytál, nem csak egyet közülük.

70

Azonnal megkapod az összes bónuszt a főtérre tett keshijeid után. Minden bónuszt szorozz meg a vele szemben lévő nézők számával.

Példa:
Pityu a következő bónuszokat kapja a főtérre tett 4 keshije után:
1-et lép a palotalépcsőn a saját szultán udvaroncával, 3-at lép a folyósávon, 3 dinárt kap az általános készletből és kap 2 pontot.

71

Azonnal értékeld ki egy megszerzett oázisodat. Ettől még az adott oázis megszerzett marad, és a játék végén újra pontozható.

72

Bármennyi erőforrást (datolyát, vizet, dinárt) visszatehetsz az általános készletbe, és minden visszatett erőforrásért kapsz 2 pontot.

Oázisok és Sivatagi városok (5. kiegészítő)

A megszerzett oázisokat (amikből max 3 db-ért jár pont) és a sivatagi városokat a játék végén kell kiértékelni, és pontot hoznak.
A játékos több pontot kap, ha többször teljesíti az egyes lapkák feltételeit. A feltételek teljesítéshez a játékos CSAK játékostábláján, és a saját készletében lévő erőforrásokat/játékelemeket használhatja.
A lapkák bal felső sarkába található a hivatkozási számuk.
A lényegében azonos és csak kisebb részletekben eltérő hatásokat ebben az összefoglalóban összevonjuk.

Oázisok

01–04

A megadott pontot kapod a feltételnek megfelelő színű minden városkapudért.

Példa: Pityu összesen 12 pontot kap a játékostábláján lévő 1 fekete, 3 türkiz és 2 zöld városkapujáért.

05–13

3 pontot, és a játékostábládon lévő minden megadott színű keshiért még 1 pontot kapsz. Ha nincs adott színű keshid, akkor csak 3 pontot (3+0) kapsz.

Példa: Esztinek 4 vízárus keshije van a játékostábláján, így 7 pontot (3+4) kap.

14–18

A megadott pontot kapod minden egyes olyan lapkádért, amin a megadott luxuscikk látható.

Példa: Benedek 3 papucsot szerzett a játék során, ezért 6 pontot kap.

19–21

3 pontot és az ábrázolt erőforrás minden darabjáért, amit visszateszel az általános készletbe a lapka értékelésekor, 1 plusz pontot kapsz. Maximum 12 erőforrást tehetsz vissza az adott típusból. Ha nincs adott típusú erőforrásod, akkor csak 3 pontot (3+0) kapsz.

Példa: Móninak 5 datolyája van a játék végén, amit visszatesz az általános készletbe az értékeléskor. Így 8 pontot (3+5) kap.

22–23

3 pontot és vagy minden luxuscikkért (22-es) vagy minden tekercsért (23-as) még plusz 1 pontot kapsz.

Ha nincs luxuscikked illetve tekercsed, akkor csak 3 pontot (3+0) kapsz.

24

4 pontot kapsz minden olyan kerületért, ahol nincs 3-nál több keshid (a vízáruskeshik nem számítanak bele).
Kivétel: A szukért nem jár pont.

Példa: Pityunak 4 kerületében sincs 3-nál több keshije az adott kerület színében, így 16 pontot kap.

25

4 pontot kapsz minden teljesen feltöltött (8 keshi a kerület színében és 1 piros vízáruskeshi) kerületért.
Kivétel: A szukért **nem** jár pont.

26

3 pontot kapsz minden megszerzett oázisért. **Minden** oázis számít, nem csak az a három, amit pontozni fogsz.

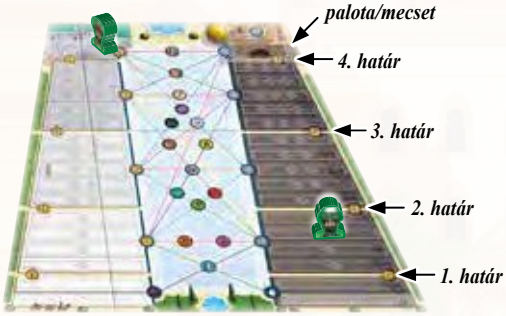
27, 28

7 pontot kapsz, ha elérted a mecsetlépcső (27-es) vagy a palotalépcső (28-as) utolsó mezőjét.

29

7 pontot kapsz, ha legalább 5 szakaszhatáron átmentél a mecsetlépcsőn és a palotalépcsőn együttesen.

Példa: Eszti elérte a palotát a saját szultán udvaroncával (így 4 szakaszhatáron ment át), a saját imám tanoncával pedig a második szakaszon áll (1 határt lépett át). Azaz összesen 5 szakaszhatárt tett meg, és ezért 7 pontot kap.



30

7 pontot kapsz, ha a halászhajód elérte a mólót (a folyósáv utolsó mezőjét) a játék végére.

A sivatagi városok

01
2 pontot kapsz **minden** megépített városkapudért.

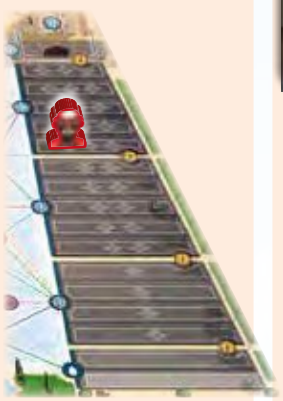
02
2 pontot kapsz **minden** megszerzett árucikkért.

03
2 pontot kapsz **minden** megszerzett tekercsért.

04
1 pontot kapsz **minden** megtett lépcsőfokért a palotalépcsőn. A lépcső utolsó mezőjének elérése után lépésekért nem jár pont.

05
1 pontot kapsz **minden** megtett lépcsőfokért a mecsetlépcsőn. A lépcső utolsó mezőjének elérése után lépésekért nem jár pont.

Példa: Benedek imám tanonca a 4. szakasz 1. lépcsőjén áll, azaz 11 lépést tett meg, amiért 11 pontot kap.



06
1 pontot kapsz a játékostábládon lévő 3 keshinként (mindegy milyen típusúak).

Kivétel: Az árukeshik (sárga, narancs, lila) **nem** számítanak!

Példa: Esztinek 39 keshije van a játékostábláján. Hármasával kap értük 1 pontot, azaz összesen 13 pontot.

07
1 pontot kapsz a folyósávon megtett minden lépésért. (A móló elérése után megtett lépésekért nem jár pont.)

08
2 pontot kapsz minden olyan kerületért, ahol legalább 4 keshid (a vízáruskeshik is beleszámítanak) van.
Kivétel: A szukért nem jár pont.

09
A főtereden található minden zsonglőrkeshiért pontot kapsz. Minden zsonglőr annyi pontot ér, amennyi néző nézi az adott zsonglőrt.

Példa:
Mónának 3 zsonglőrkeshije van a főtéren. 2,1 és 3 nézi őket, így 6 pontot kap.

A 10-12-es sivatagi városokért nem jár pont a játék végén. Ezek a megszerzésükkor adnak azonnali bónuszakciót.

10
Elvehetsz egy tetszőleges tekercset a kínálatból. **Nem kell sem** a feltételeknek megfelelned, **sem** datolyát fizetned.

Példa: Benedek elveszi a második sor bal oldali lapkáját, és azonnal lerak 3 tetszőleges keshit. Nem kell, hogy 7 tudással rendelkezzen, és 3 datolyát sem kell fizetnie.

11
Elvehetsz egy tetszőleges luxuscikket a kínálatból. **Nem kell** semennyi árukeshit fizetned érte.

Példa:
Eszti elveszi a nyakláncot, és 13 pontot kap. Nem kell érte a 3 lila és 2 narancs keshit befizetnie.

Példa: Pityu elvesz egy fehér városkaput a jobb oldali műhelyből. Kap 7 pontot, és mivel egyező színű mezőre tudja építeni, még 2 pontot is kap. Majd 1 fehér őrkehit tesz a kapuba.

12
Elvehetsz egy tetszőleges városkaput, és megépítheted a játékostábládon. Nem kell ezért dinárt fizetned, de a szokásos módon pontot kapsz vagy veszítesz, megkapod az egyező színű keshit, valamint a 2 pontot, ha a városkaput egyező színű mezőre építed.

Megjegyzés: Kell legyen legalább 1 még nem hozzárendelt őrkeshid az őrtoronyban, amit az új városkapuhoz tudsz rendelni.

A folyólapkák

Minden harmad végén aki az első helyen áll a folyósávon, megkapja az adott harmad folyólapkájának a bónuszát. Az utolsó harmadban 2 játékos kap bónuszt (2-fős játék esetén nem).

A lapkák hivatkozási száma a bal alsó sarokban látható.

Előlap:

01
Végrehajthatsz egy tetszőleges kerületakciót.

03
Elvehetsz 2 tetszőleges keshit az általános készletből, amiket a szabályoknak megfelelően azonnal tegyél is le. Jár értük a lerakási bónusz, ha van.

05
Az első helyen álló játékos 7 pontot kap, a másodikon álló 3 pontot.

07
Kapsz 1 vízárust az általános készletből, amit a szabályoknak megfelelően azonnal tegyél is le.

09
Az utolsó harmad kezdetén a halászhajód a folyósáv krokodilos mezőjéről indul, ezzel némi előnyhöz jutsz.

11
Az első helyen álló játékos 3-at léphet előre vagy a palota- vagy a mecsetlépcsőn, a második helyen álló 1-et léphet.

13
Vegyél el 1 zsonglőrt, karaványvezetőt vagy őrkeshit az általános készletből, amit a szabályoknak megfelelően azonnal tegyél is le.

15
Azonnal ingyen megszerezheted 2, már felfedezett oázisodat.

17
Az első helyen álló játékos választhat egyet ezekből a bónuszokból, a második helyezetté a megmaradt bónusz.

Bónusz: 1 datolya és 1 dinár a játékostábládra tett minden zsonglőrkeshiért.

Bónusz: 1 víz és 1 datolya a játékostábládra tett minden vízáruskeshiért.

Hátlap:

02
Tedd képpel felfelé a megmaradt 3 oázislapkát a játék kezdetén a játéktábla mellé. Az első harmad végén elvehetsz ezekből 1 tetszőleges oázist, és azonnal meg is szerzed. Így a játék végére összesen 7 megszerzett oázisod is lehet, a 7. megszerzett oázist az ellátástáblád mellé tedd.

04
5 pontot kapsz.

06
Az első helyen álló játékos 6 tetszőleges erőforráshoz jut, a második helyen álló 3-hoz.

08
3 pontot kapsz.

10
Vegyél el 3 árukeshit (minden színből 1-et) az általános készletből, amiket a szabályoknak megfelelően azonnal tegyél is le.

12
Az első helyen álló játékos választhat egyet ezekből a bónuszokból, a második helyezetté a megmaradt bónusz.

Bónusz: 1 pont a játékostábládon megépített minden városkapuért.

Bónusz: 1 pont a játékostábládra tett minden datolyaszedő keshiért.

14
Kapsz 1 vizet, 1 dinárt és 1 datolyát az általános készletből.

16
Kétszer egymás után végrehajthatod a főtér akcióját. A két akció közt a szokásos módon forgasd el 1 körcikknyit a közönségkorongot.

18
Az első helyen álló játékos választhat egyet ezekből a bónuszokból, a második helyezetté a megmaradt bónusz.

Bónusz: 1 pont a játékostábládra tett 4 keshinként (a típus nem számít).

Bónusz: 2 pont minden megszerzett luxuscikkért.

est. 1989
QUEEN GAMES

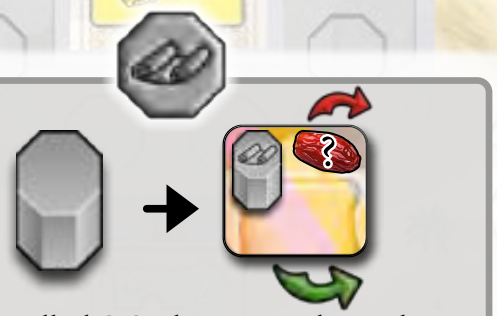
© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

ÁTTEKINTŐ: ■ HASZNÁLD A SEGÉDEIDET B) HAJTSD VÉGRE A KERÜLETAKCIÓT

Rulebook

Erőforrások elköltésével fedezz fel oázisokat.

11



Datolya elköltésével szerezz tekercseket.
Megjegyzés: Rendelkezned kell a szükséges számú tudóskeshivel.

10

Keshinként: 1 előrelépés a folyósávon.

8

Dinár elköltésével vegyél városkapukat. Minden kapuhoz hozzá kell tudnod rendelni egy őrkeshit.

11

Keshinként: 1 előrelépés a palotalépcsőn.

10

Árukeshik elköltésével szerezz 1 luxuscikket vagy használd egyszer a váltóhelyiséget.

9

Ha olyan kerületben használod egy segédedet, ahol van vízárus, akkor kapsz 1 vizet.

12

Keshinként: Kapsz 1 datolyát.

9

Keshinként: 1 előrelépés a mecsetlépcsőn.

10

Forgasd el a korongot 1 körcikknyit. Válassz 1 keshit, annyiszor kapod meg a jutalmát, amennyi néző figyeli.

9

Megjegyzés: Ez a lap a különböző kerületakciók gyors áttekintését szolgálja. Az egyes akciók teljes magyarázatát a szabálykönyv 8-12. oldalán találjátok (a fenti QR-kóddal is letölthető).